

Jani Hietanen

Sijaiskävelyä

Askelmerkkejä foleyn ytimestä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuvan ja television ko.

Opinnäytetyö

13.5.2014

Tekijä(t) Otsikko	Jani Hietanen Sijaiskävelyä
Sivumäärä Aika	25 sivua + 0 liitettä 13.5.2014
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television ko.
Suuntautumisvaihtoehto	Ääni
Ohjaaja(t)	lehtori Päivi Takala-Gould
<p>Opinnäytetyössä käydään läpi foley-tehosteiden keskeisimmät osa-alueet, termistö, ilmaisulliset näkökulmat ja eri tyylilajit esimerkkien kautta sekä pohditaan foleyn olemusta elokuvakokonaisuudessa. Perustaksi foley-äänien syvemmälle tarkastelulle perehdytään ensin laajemmin äänen todellisuuteen kuuntelun eri moodien sekä äänen aineellisten merkien ja ilmaisullisten ominaisuuksien kautta.</p> <p>Tärkein syy tutkimuksen tekemiselle on oman ammatillisen osaamisen ja ymmärryksen syventäminen elokuvan äänisuunnittelun yhdellä keskeisimmistä osa-alueista. Opinnäytetyötä tehdessä olen ymmärtänyt entistä selvemmin ilmaisun, äänen materiaalin tunnun ja tulkinnan merkityksen uskottavan foley-tehosteen ja sitä kautta henkilöhahmon persoonan sekä koko elokuvan maailman tukemisessa. Aiheeseen paneutumisen myötä ajatukseni äänestä ylipäättään on saanut uusia näkökulmia ja on nyt pykälän verran avarampi. Olen myös saanut uusia työkaluja ammatilliseen ja luovaan työskentelyyn alalla.</p> <p>Opinnäytetyö on monimuotoinen, ja siihen sisältyy tämän kirjallisen osan lisäksi myös teososa, kokeellinen musiikkivideo KRSK, jota tehdessään kirjoittaja on tutkinut foley-tehosteiden tekemistä pelkästään äänipankkeja hyväksi käyttäen. Tätä osa-aluetta teososasta käsitellään myös kirjallisessa työssä.</p>	
Avainsanat	elokuva, ääni, foley

Author(s) Title	Jani Hietanen Substitute Walking
Number of Pages Date	25 pages + 0 appendices 13 May 2014
Degree	Bachelor of Media
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Sound
Instructor(s)	Päivi Takala-Gould, Principal Lecturer of Sound
<p>This study talks about the essential aspects of the art of Foley, terminology, different aspects of expression and genres via example movies, as well as considers the essence of Foley in the context of a whole film. To lay a foundation for a deeper examination on the matter, different aspects of the reality of sound, such as different hearing modes, materializing sound indices and qualities of expression are studied.</p> <p>The main reason for this study is to deepen my own professional know-how and understanding on one of the essential parts of sound design in film. While writing this thesis I have understood more clearly the meaning of expression, the materialistic feel of sound and rendition in supporting the making of a convincing Foley effect, and through that how those elements also support the characterization and the whole inner world of a cinematic piece. By delving into the subject my thoughts about sound in general have reached new perspectives and are now a bit broader. I have also found new tools for working more professionally and creatively in the industry.</p> <p>My bachelor's thesis consists also of the practical part, namely the experimental music video KRSK. One part of making the video was to experiment on making Foley effects using solely sound effect banks. This section of the practical part is also addressed in this study.</p>	
Keywords	film, sound, foley

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Äänen todellisuus	2
2.1	Kuuntelemisen kolme moodia	2
2.1.1	Kausaalinen kuuntelu	3
2.1.2	Semanttinen kuuntelu	3
2.1.3	Pelkistetty kuuntelu	3
2.2	Tulkinta ja toisintaminen	4
2.3	Aineellistuvat äänen merkit	6
3	Foleyn historiaa	7
4	Yleistä foleysta	9
4.1	Foleyn eri osatekijät	10
4.1.1	Askelet	10
4.1.2	Vaatteet	11
4.1.3	Propsit	12
4.2	Foleyn eri genret esimerkkielokuvien kautta	13
4.2.1	Slapstick	13
4.2.2	Realistinen tyyli	17
4.2.3	Tyylitelty foley	19
5	KRSK ja foley ilman ilmaisua	21
6	Lopuksi	24
	Kirjalliset lähteet	26
	Elokuvalähteet	26

1 Johdanto

Opinnäytetyöni koostuu tästä kirjallisesta osiosta sekä teososasta, kokeellisesta musiikkivideosta *KRSK*, jonka työstämisen yksi keskeisimpiä ääni-ilmaisullisia osa-alueita on foley-tehosteet.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa tarkoitukseni on tutkia foley-tehosteiden erilaisia ominaispiirteitä ja olemusta elokuvakokonaisuudessa. Lähestyn aihetta ensin laajemmin ja yleisemmin äänen laadullisten elementtien kautta. Mikä saa äänen kuulostamaan meille merkitykselliseltä? Miksi usein tulkinta äänestä on tärkeämpää kuin sen tosielämää vastaavan äänen orjallinen toisintaminen?

Kuljen matkan läpi foley-tehosteiden lyhyen syntyhistorian, jatkan siitä foleyn eri osatekijöiden kautta tämän usein hyvin vähälle huomiolle jäävän taiteenlajin eri genreihin ja johdatan lukijan elokuvallisia esimerkkejä hyväksi käyttäen niiden luonteenomaisiin ominaisuuksiin. Omissa opinnoissani sekä myöhemmin myös jokusesä ammatillisessa produktiossa työskennellessäni olen saanut huomata, kuinka suuri merkitys ei pelkästään elokuvan äänimaailmalle vaan myös laajemmin koko elokuvalla on onnistuneilla foley-tehosteilla.

Teen myös pienen kokeellisen tutkimusmatkan opinnäytetyöni teososan kautta foley-tehosteiden tekemiseen ilman prosessin tärkeintä lenkkiä – foley-artistia. Pyrin selvittämään, onko mahdollista toteuttaa foleyt ilman ilmaisua, tukeutuen pelkästään äänipankeista saatavilla oleviin geneerisiin foley-tehosteisiin.

Opinnäytetyöni teososa on Kings of Nippon -yhtyeen esittämä ja äänittämä freejazz-henkinen, vahvasti improvisaation voimaan nojaava instrumentaalikappale nimeltä Kursk, jonka pohjalta ohjaamaani kokeelliseen musiikkivideoon luon sekä miksaan äänimaailman ja foleyt. Tarkoituksena on luoda videon ja sen äänimaailman myötä itse äänitetystä kappaleesta eteenpäin jalostunut uusi teos *KRSK*.

Tavoitteena on hämärtää itse kappaleen ja videon välistä kaksinaisuutta, muodostaa niistä osiensa summa, jonka osatekijöistä yksikään ei ole olemassa ilman toista. Sävellys tulee muuntumaan videon kanssa tehtävän miksausuksen yhteydessä joksikin uudeksi itsenäiseksi alkuperäisteokseen viittaavaksi kokonaisuudeksi. Tarkoitus on siirtää

syrrään perinteinen musiikkivideon tekemisen ja toisaalta säveltämisen tapa, jossa valmiiksi miksattuun ja masteroituun kappaleeseen tehdään kuvitus, joka liimataan musiikin päälle. Heitän ilmaan kysymyksen, mitä tapahtuu kun nämä prosessit yhdistetään ilman, että kumpikaan on suoraan toiselle alisteinen?

Foley-tehosteiden ja niiden kyseiseen videoon tekemisen näkökulmasta on mielenkiintoista, kuinka henkilöhahmojen ilmeetön ja vähäeleinen olemus muuttuu, kun päälle lisätään foleyt vailla varta vasten foley-artistin toimesta välitettyä ilmaisua. Voiko ilmaisen rakentaa hengettömistä tehostearkistoista? Tarvitaanko ilmaisua, jos sitä ei näyttelijöiden toimesta juurikaan ole?

2 Äänen todellisuus

Paljon enemmän kuin kuva, ääni voi olla salakavala keino tehokkaalle ja semanttiselle manipulaatiolle. Yhtäältä ääni vaikuttaa meihin suoraan fyysisesti (esim. hengitysäänet elokuvassa voivat vaikuttaa oman hengityksemme tiheyteen), toisaalta se vaikuttaa havaintokykyymme antamalla lisämerkityksiä ja tulkintoja kuvasta ja saa meidät näkemään kuvassa jotain, mitä emme muutoin näkisi tai näkisimme toisin. Foley-tehosteet eivät poikkea tästä näkökulmasta, päinvastoin.

Ymmärtääksemme paremmin äänen ja tähän tutkielmaan liittyen myöskin elokuvan äänisuunnittelun yhden keskeisen osa-alueen, foley-tehosteiden, olemusta ja merkitystä on tarpeen avata hiukan muutamia keskeisiä äänen kuulemiseen ja äänen todellisuuteen liittyviä käsitteitä ja termejä.

2.1 Kuuntelemisen kolme moodia

Pyydetessä jotakuta henkilöä kuvailemaan kuulemaansa saadaan vastaukseksi usein mitä monimuotoisempia selityksiä. Tämä johtuu siitä, että on olemassa ainakin kolme erilaista kuulemisen moodia, joista jokainen viittaa eri asiaan. Niitä kutsutaan nimillä kausaalinen kuuntelu, semanttinen kuuntelu ja pelkistetty kuuntelu (Chion 1990, 25).

2.1.1 Kausaalinen kuuntelu

Yleisin kuuntelemisen moodeista, kausaalinen kuuntelu, viittaa kuuntelutapahtumaan, jossa kuunnellaan ääntä tarkoituksena kerätä informaatiota sen lähteestä. Kun lähde on näkyvä, ääni voi toimittaa täydentävää informaatiota siitä; esimerkiksi ääni, joka syntyy koputettaessa suljettua säiliötä antaa viitteitä siitä, kuinka täysi se on. Kun emme voi nähdä äänen lähdetä, ääni voi muodostua ensisijaiseksi informaation lähteeksi sen aiheuttajasta. Näkymätön äänilähde voidaan tunnistaa jonkin jo omaksutun tiedon tai loogisen päättelyn perusteella tehdyn arvion pohjalta.

Meidän on varottava yliarvioimasta kausaalisen kuuntelun tarkkuutta ja mahdollisuuksia tarjota tarkkaa informaatiota puhtaasti äänen analysoinnin pohjalta. Todellisuudessa kausaalinen kuuntelu ei ole ainoastaan yleisin, mutta myös petteävin vaikutuksille alttein kuuntelun muoto. (Chion 1990, 25 - 26.)

2.1.2 Semanttinen kuuntelu

Semanttinen kuuntelu liittyy kuuntelemisen tapaan, joka viittaa johonkin tiettyyn koodiin tai kieleen, jotta voidaan tulkita jokin viesti: puhuttu kieli tai vaikkapa Morse-koodi ja muut vastaavat ovat tällaisia. Tämä erittäin monimutkainen kuuntelemisen moodi on eniten tutkittu mm. kielitieteilijöiden toimesta. Yksi keskeisimmistä löydöksistä on, että se on puhtaasti differentiaalinen¹. Foneemeja² kuunnellaan, ei niinkään niiden akustisten ominaisuuksien vuoksi, vaan osana kokonaista vastakohtien ja eroavaisuuksien systeemiä. Täten semanttinen kuuntelu jättää usein huomiotta merkittäviä eroavaisuuksia ääntämisessä (ja tätä kautta äänessä), mikäli ne eivät ole olennaisia eroavaisuuksia kulloinkin kyseessä olevan kielen suhteen. (Chion 1990, 28.)

2.1.3 Pelkistetty kuuntelu

Ranskalainen säveltäjä, kirjailija, akustikko, musikologi ja insinööri Pierre Schaeffer (1910 - 1995) antoi nimen *pelkistetty kuuntelu* kuuntelemisen moodille, joka keskittyy äänen itsensä ominaisuuksiin irrallaan sen lähteestä ja merkityksestä. Pelkistetty kuun-

1 Sellainen, joka koskee eroavuutta tai erotusta.

2 Puhutun kielen pienin merkityksiä erottava yksikkö. Esimerkiksi kirjoitetun suomen kielen kirjain K vastaa puhutun kielen foneemia /k/.

telu ottaa äänen itsensä tarkasteltavaksi objektiksi sen sijaan, että se olisi ilmaisuväline jollekin muulle. (Chion 1990, 29)

Äkkiseltään vaikuttaisi siltä, että elokuva ja televisio käyttää ääniä ainoastaan niiden kuvainnollisten, semanttisten tai mielikuvia herättävien arvojen vuoksi, referenssinä todellisille tai viitteellisille lähteille. Pelkistetyllä kuuntelulla on kuitenkin mahtava kyky avata korviamme ja terävöittää kuuntelutaitojamme. Äänen tunteeseen vetoava fyysinen ja esteettinen arvo ei ole ainoastaan kytköksissä siihen liitettävissä olevaan kausaaliseen selitykseen, vaan myös sen itsensä äänenväriin ja tekstuurin laatuun, sen omaan persoonalliseen värähtelyyn. Kaikilla ihmisillä, mutta erityisesti elokuvan tekemisen parissa työskentelevillä ihmisillä, kuten kuvaajilla ja ohjaajilla, on hyvä syy harastaa tätä kuuntelemisen muotoa, sillä se avartaa ja hyödyttää meitä samalla tavoin kuin visuaalisten materiaalien ja tekstuurien tuntemus kuva-alalla toimivia ihmisiä.

2.2 Tulkinta ja toisintaminen

Ranskalaisen säveltäjän ja teoreetikon Michel Chionin (1990, 109) mukaan pohtiesamme diegeettisten (elokuvan maailmassa todellisten) äänten realistista ja kerronnallista toimintaa täytyy meidän tehdä ero tulkinnan ja toisintamisen (engl. rendering and reproduction) välille. Elokuvan katsoja tunnistaa äänet todenmukaisiksi ja tehokkaiksi, ei niinkään niiden toisintaessa jotain, joka kuultaisiin samassa tilanteessa tosielämässä, vaan mikäli ne tulkitsevat (välittävät, ilmaisevat) tunteita, jotka ovat kytköksissä kyseiseen hetkeen. Tämä kaikki tapahtuu vain hädin tuskin tietoisella tasolla, sillä katsojalla on usein vain karkea ja ylimalkainen ymmärrys elokuvan kuvainnollisesta luonteesta.

Leonardo Da Vinci teki muistikirjaansa merkinnän, joka kuvaa hyvin tätä ongelmaa: ”Jos ihminen hyppää paikaltaan ilmaan, hänen painonsa ei päästä minkäänlaista ääntä.” Tässä meillä on Mona Lisan luoja, joka ihmetyksen vallassa toteaa, että ääni ei itsessään sisällä informaatiota (tulkintaa) henkilön painosta, ikään kuin sillä ylipäätään sellainen sisäänrakennettu tehtävä olisi. Toisin sanoen oletus on, että äänen tulisi pitää sisällään jonkin koko tapahtuman mikrokosmos samalla tavoin kuin on luonteenomaista vaikkapa nopeudelle ja painolle. Kaikilla on tämä ennakko-odotus äänestä edelleen, huolimatta akustisen todellisuuden taltioinneista joita nykypäivänä voidaan tehdä ja joiden tulisi korjata moiset harhaluulot. (Chion 1990, 110.)

Todellisuudessa kysymys on monimutkainen jopa palkästään kielen tasolla. Mietitään-pä kohtausta Truffautin *The Bride Wore Black* -elokuvasta (Ranska 1968). Claude Rich soittaa ystävälleen Jean-Claude Briallylle äänitettä, jossa voidaan kuulla hienovarainen, tunnistamaton hankauksen ääni. Tämä saa Briallyn ymmälleen. Hän ei osaa sanoa, mikä äänen aiheuttaa. Tällöin Rich paljastaa äänen syntyneen naisen sukkahousuista tämän ristiessä jalkansa, ja tämän käyttäneen nylonsukkahousuja: ”Yritin silkkisukkahousuilla, mutta se ei antanut lainkaan oikeanlaista vaikutelmaa (tulkintaa, rendering).” Mitä tämä meille naistenmiehenä esitelty henkilö tarkoittaa vaikutelmalla (tulkinnalla)?

Michel Chionin (1990, 110) tulkinnan mukaan soittamalla ystävälleen tätä äänitettä hän ei suinkaan yrittänytään saada tätä tunnistamaan itse äänilähdettä, vaan pyrki välittämään vaikutelman tai tunteen, joka yhdistetään äänilähteeseen – vaikutelma sensuaalisuudesta, eroottisuudesta, intiimiydestä, kontaktista. Tästä syystä nylonsukkahousut, vaikkakin ovat arkisemmat kuin silkkiset, osoittautuivat paremmaksi äänilähteeksi oikeanlaisen tulkinnan saavuttamiseksi tallenteella. Juuri tästä samasta syystä myös foley-tehosteita tehtäessä ja välineitä valittaessa on aina ensisijaisesti kuunneltava, ei katsottava.

Kyseisessä kohtauksessa suoritettu koe osoittaa, ettei ääni välttämättä anna oikeata tulkintaa sen lähteestä: silkki ei automaattisesti tuota ääntä, joka itsestään selvästi yhdistyy sensuaalisuuteen, luksukseen ja sen tuntoaistia miellyttävään koostumukseen. Toisaalta hän myös demonstroi, että nylonsukkahousujen ääni tarvitsee kumppanikseen verbaalisen selityksen ”herätäkseen eloon”, toisin sanoen antaakseen tulkinnan.

Voidaankin sanoa, että tässä elokuvallisessa esimerkissä toinen kahdesta opitusta asiasta – nylonsukkahousut antavat paremman tulkinnan kuin silkkisukkahousut – jättää varjoonsa toisen: voidakseen viitata lähteeseensä molemmat äänet täytyy tehdä tunnistettavaksi verbaalisesti. Toinen peittää toisen sen sijaan, että ne molemmat ilmentäisivät toisiaan tai hajottaisivat yleisen harhaluulon, josta molemmat nousevat – harhaluulon äänen luonnollisesta kerronnallisesta ominaisuudesta. (Chion 1990, 111)

Niinpä yleinen uskomus antaa äänelle kaksoisominaisuuden: emme ainoastaan usko että ääni voi ”objektiivisesti” ja yksinään viitata lähteeseensä, mutta myös että se herättää vaikutelmia, joita äänilähteeseen liitetään. Esimerkiksi hyväilyn äänestä tavallisesti sanomme, että iho koskettaa ihoa, ja tarkoitamme sen tapahtuvan sensuaalisesti, em-

me kliinisesti. Tämä on taikauskoa samalla tapaa kuin uskotaan, että tekemällä kuvan ihmisestä otetaan häneltä samalla sielu pois.

Todellisuudessa tulkinta sisältää havaintoja, jotka eivät kuulu millekään tietylle yksittäisille aisteille. Leonardo da Vinci ihmetellessään ettei ääni tulkitse ihmiskehon putoamista, hän ei tarkoittanut ainoastaan ruumiin painoa mutta myös sen massaa, putoamisen tunnetta, järkytystä jota putoava henkilö tuntee jne. Juuri tästä syystä useissa elokuvissa joissa nähdään putoaminen, meille annetaan kuultavaksi tosielämän kokemuksen vastaisesti valtavia rysähdyksiä, joiden äänenvoimakkuuden tehtävänä on ”tulkita” meille vahingoittumista, raskautta ja tuskaa. Itse asiassa suurin osa aistihavainnoistamme koostuvat tällaisista eri aistimuksista kasaantuneista ryppäistä.

2.3 Aineellistuvat äänen merkit

Niin ikään Chionin mukaan (1990, 114) jokaisella äänellä on tietty määrä aineellistuvia äänen merkkejä (engl. materializing sound indices), nollasta äärettömään, joiden suhteellinen runsaus tai vähyys vaikuttaa aina havaintoon kohtauksesta ja sen merkityksestä. Aineellistuvat merkit voivat vetää kohtausta kohti aineellista ja konkreettista, tai niiden vähyys voi antaa vaikutelman henkilöhahmojen ja tarinan eteerisyydestä ja abstraktiudesta.

Aineellistuvat merkit ovat äänen yksityiskohtia, jotka saavat meidät ”tuntemaan” äänen lähteen aineellisia ominaisuuksia ja viittaavat äänen konkreettiseen syntyprosessiin. Ne voivat antaa meille informaatiota materiaalista, joka aiheuttaa äänen – puu, metalli, paperi, kangas – kuten myös siitä, miten ääni syntyy – särkymällä, iskusta ja niin edelleen. Monet yleisesti keskuudessamme esiintyvistä äänistä sisältävät vain vähän aineellistuvia merkkejä. Kun nämä äänet kuullaan erillään lähteestään niistä tulee arvoituksia: moottorin ääni tai kitisevä tölkki saavuttavat abstraktin luonteen joka on riistetty viitekehyksestään.

Aineellistuvia äänen merkkejä annostellaan joko sen lähteessä, millä tavoin ääniä tuotetaan ja nauhoitetaan kuvaushetkellä, tai jälkityövaiheessa. Audiovisuaalisessa sopimuksessa katsojan kanssa se, miten aineellistuvia äänen merkkejä tuodaan esiin, näyttelee johtavaa osaa näytteillepanossa, dramatisoinnissa ja elokuvan rakenteessa.

Askelen ääni esimerkiksi voi sisältää vain minimaalisen määrän aineellistuvia äänen merkkejä (monissa TV-sarjoissa askelet ovat mahdollisimman vähän huomiota herättävää naksuntaa), tai päinvastoin, se voi sisältää monia yksityiskohtia tekstuurista antaen vaikutelman nahasta ja vaateuksesta sekä vihjeitä siitä, minkälaisen alustan päällä kävellään – soran rapinaa, puulattian narinaa (katso esimerkki elokuvasta *Kill Bill*, s. 17 - 18). Kumpi vaihtoehto tahansa voidaan valita minkä kuvan kanssa tahansa, ja synkronisointi altistaa katsojan hyväksymään kuulemansa.

Aineellistuvat äänen merkit sisältävät usein äänen kulussa epätasaisuutta, joka viittaa vastustukseen tai rikkoutumiseen, joka taas liittyy äänen liikkeeseen tai sen mekaaniseen syntyprosessiin. Puheäänen aineellistuvat merkit voivat koostua vaikkapa hengityksestä, suun tai kurkun äänistä, kuten myös muutoksissa äänenvärisssä (ääni murtuu, menee epävireeseen tai alkaa rahista). Musiikillisen instrumentin aineellistuvat äänen merkit sisältävät soitetun nuotin atakin, epätasaisuudet, hankausäänet, hengitykset, kynsien äänet koskettimilla ja niin edelleen. Epävireisellä soinnulla pianokappaleessa on aineellistava vaikutus kuultuun ääneen. Se ikään kuin palauttaa äänen lähettäjälleen korostaen sen toimintaa ja virheitä tai puutteita sen sijaan, että sallisi meidän unohtaa äänen lähde ja keskittyä ääneen tai säveleen itseensä.

Tilavaikutelma on tunne äänilähteen ja mikrofoniin välisestä etäisyydestä sekä tilalle luonteenomaisen jälkikaiunnan läsnäolo, joka paljastaa äänen syntyneen jossain konkreettisessa tilassa. Se voi myös antaa panoksensa äänen aineellistumiseen. Poikkeuksia kuitenkin on: tietyn tyyppinen epärealistinen jälkikaiunta, joka ei vastaa kuvassa nähtävää tilaa, voidaan tulkita epäaineellistavana ja symbolisoivana.

Foley-tehosteiden maailmassa äänen aineellistuvat merkit ovat avainasemassa foley-artistin ja -äänittäjän sekä luonnollisesti elokuvan ohjaajan pohtiessa yhdessä, minkälaisen vaikutelman he katsojille elokuvan henkilöhahmoista tahtovat välittää.

3 Foley historiaa

Foley-tehosteiden syntyhistoria ajoittuu äänielokuvan alkuvaiheisiin ja henkilöityy erityisesti erääseen amerikanirlantilaiseen puoliammattilaisbaseballpelaajaan nimeltä Jack Foley. Ekstrovertti Foley asui perheineen pienessä Bishopin kaupungissa Kaliforniassa, jossa hän toimi aktiivisesti paikallisen asuinalueensa teatterissa näyttelijänä, käsi-

kirjoittajana ja ohjaajana sekä kirjoitti artikkeleita ja piirsi sarjakuvia paikalliseen sanomalehteen. Monitaitoisena puuhamiehenä hän oli myös yksi niistä jotka alkoivat aktiivisesti etsimään kotikaupungilleen uusia tulonlähteitä paikallisten maanviljelijöiden myydessä maitaan Los Angelesille vesioikeuksien vastineeksi. (Theme Ament 2009, 5-6.)

Vaikuttaa siltä, että Foley näki Bishopin oivallisena kuvauslokaationa lännenelokuville, joita enenevässä määrin alettiin tuottaa Los Angelesissa. Elettiin jännittäviä aikoja elokuvateollisuuden kannalta; ala oli uusi ja pyörä niin sanotusti keksittiin uudelleen joka päivä. Saatuaan paikalliset kauppiat vakuutetuiksi elokuva-alan tuomista taloudellisista mahdollisuuksista alueelle hän suuntasi Los Angelesin pikkustudioiden pakeille houkutellakseen näitä tulemaan kauniiseen kotikaupunkiinsa kuvaamaan ja onnistui siinä. (Theme Ament 2009, 6.)

On tärkeää huomata, että siihen aikaan elokuvien tekeminen ei ollut vielä kehittynyt kovin organisoiduksi prosessiksi. Hiukan kuten internet on vain ”tapahtunut” tai ikään kuin syntynyt tyhjästä hyvin kaoottisella ja jännittävällä tavalla, myös elokuvan tekemisen maailma oli avoin kaikille mahdollisuuksille pitkälti koko 1900-luvun alkupuoliskon. Monia elokuvamaailman pioneereja yhdistää tietynlainen luonteenlaatu: seikkailunhalu, rohkeus, ulospäinsuuntautuneisuus sekä palava intohimo tätä siihen aikaan uutta taideteenlajia kohtaan. Tämä on tärkeä ykstyiskohta, sillä myöskään Jack Foley ei ollut mies, joka tahtoi ennen kaikkea vakaan toimeentulon ja työn elättääkseen perheensä. Hän oli valmis ottamaan riskejä uudella alalla, jota oli vaikea ennakoida ja joka vaati joustavuutta sekä kekseliäisyyttä sen kanssa tekemisissä olevilta. (Theme Ament 2009, 6.)

Ollessaan kolmissakymmenissään Foley oli kääntänyt orastavat yhteytensä elokuva-maailmaan uraksi stuntmiehenä ja sijaisnäyttelijänä. Hänestä tuli ohjaaja William Kraf-tin assistentti, ja hän pääsi myös ohjaamaan lyhytelokuvia, joita tähditti Benny Rubin. Kuten oli tapana alalla siihen aikaan, kaikki osallistuivat tekemiseen kykyjensä ja omis-tautumisensa mukaan. Ei ollut vakiintuneita työtehtäviä eikä titteleitä, vaan ihmiset siir-tivät tehtävistä toiseen taitojensa edellyttämällä tavalla. Niinpä kun nykyisin hyvin kuu-luisa elokuva *Showboat* (Yhdysvallat 1929) oli valmistumassa mykkäversiona samaan aikaan äänielokuvan tehdessä *The Jazz Singer* -elokuvan (Yhdysvallat 1927) myötä tuloaan, oli Jack Foley ensimmäisenä niiden joukossa jotka olivat valmiita paneutu-maan uuden teknologian tuomiin ongelmiin kun Universal-yhtiössä päätettiin viime met-reillä tehdä ääniversio myös *Showboatista*. (Theme Ament 2009, 6-7.)

Universal vuokrasi uuden fox-case-äänityksikön nauhoittaakseen musiikin, laulut ja ääniefektit elokuvaan. Foley muiden mukana meni kurssille Etelä-Kalifornian yliopistossa, jossa he pääsivät tutustumaan tähän uuteen ääniteknologiaan. Kun studio oli vihdoinkin valmis tekemään äänet elokuvaan, oli vain yksi äänitystila, jossa olivat orkesteri, laulajat ja ääniväki, Foley mukaan lukien, samanaikaisesti tekemässä äänet reaaliajassa elokuvaan. Foley kollegoineen teki filmiin taputukset, askeleet, tarpeistoesineet, jotka vain käsiinsä saivat, sekä taustapuheet. Tämä oli tapaus, joka asetti Jack Foleyn polulle uuden elokuvanteon lajin, jolla vielä ei ollut nimeä, eksperimentinä. (Theme Ament 2009, 7.)

4 Yleistä foleysta

Monesti raja foleyn ja ääniefektin välillä on hyvin häilyvä. Yksinkertaisin rajanveto näiden välillä on se, että puhuttaessa foleysta tarkoitetaan sitä, mikä keskittyy siihen mitä näyttelijä tekee, kun taas ääniefektit liittyvät muuhun toimintaan tai ympäristöön. Aina ei kuitenkaan ole näin. Foley voi myös täydentää sitä, mitä ääniefekteillä ilmaistaan. Alkuperäinen foleyn käyttötarkoitus on kuitenkin täydentää tai kokonaan uudelleenrakentaa elokuvan hahmojen askeleiden, vaatteiden sekä heidän käsillään käyttämiensä esineiden äänet. Joskus foley-artistin tehtävänä on vain hienovaraisesti pehmentää tai korostaa jo olemassa olevia ääniä, joskus koko elokuvan kaikkien henkilöhahmojen toiminta tukeutuu pelkästään foley-ääniin. Yleensä foley-artisti yhdessä foley-äänittäjän ja äänisuunnittelijan kanssa tekee tarvittavan taiteellisen linjanvedon tähän liittyen. (Theme Ament 2009, esipuhe xv.)

Lähestulkoon poikkeuksetta nykypäivän elokuvaan tehdään foley-tehosteita. Jos ne tehdään hyvin eikä katsoja erikseen keskity tarkkailemaan ja analysoimaan ääniraitaa, ei hän ole tietoinen foley-tehosteiden olemassaolosta. Yleisesti ottaen voisi sanoa, että foleyn olemassaolo tulisi aistia, mutta ei kuulla. Erikoistilanteita lukuun ottamatta, joissa tarinankerronta vaatii tai ohjaaja tahtoo äänen vetävän huomion itseensä, tämä hienovarainen määrittely pätee. Tästä syystä ei ole aina helppoa sanoa, onko se mitä kuullaan tehty foleyna vai onko kyseessä kuvaustilanteessa tallennettu kenttä-ääni, tai kuten alalla on tapana ilmaista, ”hunttiaääni”. Tämä luonnollisesti on myös yleensä toivottu lopputulos.

Foley-tehosteiden merkitys elokuvan tai televisio-ohjelman äänellisessä kokonaisuudessa jää helposti liian vähälle huomiolle. Harva tulee ajatelleeksi että yleisesti ottaen vähintään puolet jälkityövaiheessa tehdyistä erikoistehosteista tehdään foleyna. Näytteilijöiden askelet, vaatteiden liikkeet, kosketukset sekä useimpien kuvassa näkyvien ääntä päästävien esineiden äänet joko korvataan kokonaan tai niitä korostetaan foleyn avulla. Sen lisäksi, että määrällisesti foley-tehosteiden osuus kokonaisuudesta on suuri, on niillä myös tärkeä ilmaisullinen rooli. Monesti juuri foley on se elementti, joka puhalttaa elokuvan hahmot henkiin ja tuo heidät lähemmäs katsojaa. Tästä syystä juuri foley-artistilta vaaditaan hyvää kykyä eläytyä kulloisenkin hahmon olemukseen. Oteetaanpa esimerkiksi vaikkapa tilanne, jossa joutuisi tekemään askelet kohtaukseen, jossa hahmo kävelee ylös portaita, saa kesken kaiken uuden oivalluksen, muuttaa mieltään ja jatkaa matkaansa tämä uusi päämäärä mielessään - ilman kuvaa, ilman dialogia, ilman musiikkia. Ainoastaan askelet. Jos on joskus kyseenalaistanut artisti-sanan foleyn yhteydessä, kannattaa miettiä uudelleen.

4.1 Foley'n eri osatekijät

4.1.1 Askelet

Joskus kuvaustilanteissa nauhoitettu kenttä-ääni toimii sellaisenaan eikä askeleita välttämättä tarvitse tehdä uudelleen kohtaukseen. Useammin tilanne on kuitenkin sellainen, että kenttä-äänessä kuuluu selvästi muun kuvausryhmän liikehdintä. Esimerkiksi ajokuvien aikana generaattori saattaa pöristä taustalla tai ambienssiääni on jollain muulla tavoin häiritsevää eikä sitä saada siivottua äänileikkauksessa. Usein kyse on myös siitä, että kävelyn aikana käydään dialogia, joka täytyy saada irroitettua muusta äänimaisemasta tai useita kuvakulmia käyttävän kuvaleikkauksen myötä askelten jatkuvuus ei ole enää luontevaa. Silloin on aika foley-artistin ja -äänittäjän astua näyttämölle.

Ennen kuin nauhoitus voidaan laittaa käyntiin, täytyy ajatella useita näkökulmia, jotka liittyvät kulloiseenkin kohtauksen henkilöhahmoon. Pelkästään roolihahmojen kävelytapa voi sisältää lukuisia erilaisia teknisiä ja ilmaisullisia piirteitä: Onko kuvassa olevan hahmo mies vai nainen? Onko hän nuori vai vanha? Käveleekö hän nopeasti, laiskasti, kevyesti, raskaasti, rennosti tai jäykästi? Laahaako askel? Painottuuko askel päkiälle? Ontuuko hän? Onko hän surullinen vai iloinen, tai kenties uhkaava tai levoton? Juonit-

teleeko hän tai onko hän huolissaan? Narskuuko kenkä? Millainen alusta (luminen, hiekkainen, betoninen, metallinen, nurmikko, liukas, mutainen, tahmea, jne.)? Onko kosteaa tai kuivaa?

Kenkiä valitessa täytyy ottaa huomioon myös käveltävät pinnat, sillä ne luonnollisesti vaikuttavat kengistä lähtevään ääneen. Jokin kenkä saattaa kuulostaa juuri oikealta pehmeämmällä alustalla, mutta siirryttäessä kovemmalle ääni onkin liian kirkas eikä istu dialogin sekaan hyvin. Myös mikrofoniin valinta ja aseointi sekä äänityshuoneen akustinen sointi vaikuttavat suoritukseen. Pinta, jolla hahmo kuvassa kävelee, saattaa vaihtua kesken oton esimerkiksi siirryttäessä sisätiloista ulos tai asfaltilta nurmikolle. Silloin täytyy päättää, tehdäänkö ne erikseen vai yrittääkö foley-artisti kävellä koko koh- tauksen läpi kerralla.

Ulkonäkö voi monesti pettää. Vaikka henkilöhahmo olisi suurikokoinen tai lihava, ei se automaattisesti tarkoita, että hän kävelee raskaasti. Myös se, kuinka sama ihminen kävelee erilaisilla kengillä, vaihtelee. Nainen korkokengissä kävelee hyvin eri tavalla kuin tennareissa. Usein henkilö kävelee myös rennommin lenkkareissa kuin vaikkapa lakerikengissä. Joskus henkilöhahmon tarinallinen rooli vaatii tietynlaista alleviivausta myös askelilta. Kengät eivät välttämättä myöskään kuulosta siltä, miltä näyttävät. Sen takia niitä valitessa pitääkin ennen kaikkea kuunnella, ei katsoa.

Usein hahmojen jalat eivät välttämättä näy kuvassa ja kuvaleikkaus ei pidä kävelyn rytmiä yllä. Onkin hyvä tietää, että on muitakin paikkoja kuin jalat, joista voi nähdä as- kelten rytmin. Olkapäät, kädet ja pää ovat hyviä tähän tarkoitukseen. Esimerkiksi no- peissa juoksukohtauksissa on monesti jopa helpompaa saada synkka kohdalleen olka- päistä kuin jaloista. Kuvaleikkauksen tehtävänä ei ole keskittyä askelten synkroniin vaan siihen, että se tukee tarinaa ja pitää yllä tarinankuljetusta. Niinpä foley-artistin tehtäväksi usein jääkin myös liikkeellisen jatkuvuuden takaaminen silloinkin, kun kuva ei sitä tee. Helpommin sanottu kuin tehty.

4.1.2 Vaatteet

Vaatteiden äänten manipulointi on yksi huomaamattomimmista, hienovaraisimmista ja samaan aikaan tehokkaimmista keinoista vaikuttaa katsojan tulkintaan henkilöhahmois- ta, sillä se tekee heistä ikään kuin käsinkosketeltavia. Läsnaolon tuntu lisääntyy huo- mattavasti, ja katsoja tuntee olevansa lähempänä tapahtumia, samaistuu helpommin

henkilöhahmoihin ja sitä kautta eläytyy elokuvan tapahtumiin voimakkaammin. Esimerkiksi pelkkä nahkatakin natina oikeassa tilanteessa saattaa riittää luomaan uhkaavan, odottavan ja pelottavan tunnelman tehokkaammin kuin moni suureellisempi äänellinen ele. Hyvin pienillä nyanssieroilla vaatteiden materiaalin tunnussa ja niiden äänellisessä dynamiikassa voidaan voimistaa vaikutelmaa siitä, ilmentyykö henkilöhahmo katsojalle aggressiivisena, ilmavana, kevyenä, rivakkana, iloisena, surullisena jne

4.1.3 Propsit

Propseilla tarkoitetaan lähinnä kuvassa olevien esineiden ääniä, jotka syntyvät kun esineet liikkuvat, niitä liikutetaan ja kosketetaan. Yleisiä esimerkkejä tällaisista ovat esimerkiksi ruokailuvälineet, avaimet, lehdet, kirjat jne. Karkeasti propsit voidaan jaotella kolmeen pääryhmään: Ensimmäisenä ilmiselvät äänet, joita tulee vastaan säännöllisesti, toisena äänet, joilla tuetaan erikseen leikattavia äänitehosteita ja kolmanneksi epätyypilliset ja erikseen rakennettavat erikoistehostemaiset äänet.

Ei ole olemassa mitään ehdotonta sääntökirjaa siitä, kuinka mikäkin tehoste tulisi tehdä ja kuuluuko jokin tietty ääni erikoistehosteisiin vai foleyhin. Monesti molempiin. Ovet esimerkiksi leikataan usein tehostearkistosta, mutta ovenkahvat sen sijaan pääsääntöisesti tehdään foley-tehosteena. Tuoleihin lisätään ”elämää” tekemällä narinoita, samoin on laita nahkaisten esineiden. Luiden ruksahdukset leikataan usein arkistosta mutta päälle saatetaan lisätä ”mausteita” foley-artistin toimesta.

Vain mielikuvitus on rajana sille, mikä osoittautuu hyväksi foleytehosteeksi, ja harvoin kuvassa nähtävää esinettä vastaava on se, jolla sille tehdään ääni. Niin foleyn kuin muidenkin äänisuunnittelun osa-alueiden parissa töitä tehdessä on hyvä pitää mielessä, että ääni, joka kuulostaa todenmukaiselta katsojalle ja ääni joka *on* totta, ovat kaksi täysin eri asiaa. Arvioidessamme jonkin tietyn äänen todenmukaisuutta nojaamme paljon enemmän elokuvan, television ja muiden kerronnallisesti esitettyjen taidemuotojen asettamiin koodeihin kuin mahdollisiin kokemuksiimme todellisesta maailmasta. Harvoin meillä myös on henkilökohtaista vastaavanlaista kokemusta kuin jossakin tiettyssä kohtauksessa, jota saatamme katsoa. Hyvänä esimerkkinä esimerkiksi sotaelokuvat. Minkälaisia tosielämän kokemuksia vaikkapa Normandian maihinnoususta meillä on, joihin verrata, kun näemme kohtauksen jostakin elokuvasta, joka sitä käsittelee?

Myöskään arkielämän tilanteissa, joita saatamme elämämme aikana kohdata, tuskin koskaan kiinnitämme tarkkaa huomiota niiden aikana kuulemiimme ääniin. Säilytämme vaikutelman jostakin äänestä tietyssä tilanteessa vain, jos sillä on meille fyysistä tai emotionaalista merkitystä; ne äänet, jotka eivät tee meihin vaikutusta tai yllätä meitä, tulevat pyyhityiksi muistista.

Teatterin, television ja elokuvan koodistot ovat luoneet hyvin voimakkaita konventioita, jotka nojaavat enemmänkin tulkintaan jostakin asiasta kuin sen kirjaimelliseen vastineeseen todellisuudessa. Me olemme kaikki tuttuja näiden konventioiden kanssa, ja ne helposti jopa korvaavat omat kokemuksemme muodostuen referenssiksi todellisuudesta itsestään.

Omasta teknisen luonteensa erityispiirteistä johtuen elokuva ja televisio tallentavana taidemuotona on kehittänyt tietyt omat todellisuutta edustavat koodistonsa. Kahdesta todellista sotaa kuvaavasta taltiosta se, jossa kuva heiluu, on epätarkka, huolimaton ja muutoin ”virheellinen”, koetaan todempana kuin taltio, jossa jokin kuva on täydellisesti rajattu, terävä, vakaa ja muutoinkin teknisesti ”virheetön”. Samalla tavoin äänitteissä vaikutelma todellisuudesta on usein sidoksissa epämukavuuteen, epätasaiseen signaaliin, häiröihin, mikrofonin kolinoihin jne. Nämä kaikki piirteet on toki luotavissa jälkikäteen studio-olosuhteissa. Usein juuri foley-lavalla.

Toisekseen kun katsoja kuulee niin sanotun todellisen äänen, hän ei pysty vertaamaan sitä ääneen, joka syntyisi, jos hän olisi oikeasti läsnä kyseisessä tilanteessa. Sen sijaan voidakseen arvioida äänen ”todenperäisyyttä” täytyy hänen nojata muistikuviansa kyseisestä äänestä. Muistikuvaan, joka on muokkautunut informaatiosta, joka ei ole pelkästään äänellinen ja joka on vieläpä sen lisäksi saanut vaikutteita elokuvista.

4.2 Foley'n eri genret esimerkkielokuvien kautta

4.2.1 Slapstick

Vertailen seuraavaksi muutamia keskeisimpiä foley'n tyyllilajeja esimerkkielokuvien kautta. Ensimmäisenä käsittelen slapstick-tyyliä käyttäen esimerkkinä Jacques Tatin vuonna 1967 ohjaamaa, aikanaan pahasti taloudellisesti flopannutta ja hänet vararikoon ajanutta *Playtime* -elokuvaa (Ranska 1967). Elokuva on ainakin näennäisen juo-

neton kuvaus päivästä, jonka aikana seurataan pääosin amerikkalaisista keski-ikäisistä naisista koostuvan turistiryhmän liikkeitä pariisilaisella lentokentällä ja sen lähistöllä. Päivän aikana eräs turistiryhmän naisista sekä herra Hulot (Tatin itsensä esittämä, Ranskan modernista tekniikasta päästään pyörällä oleva ranskalaismies), kohtaavat toistuvasti sattumalta.

Elokuva sisältää hyvin vähän dialogia, joka sekin on hyvin arkista ja jokapäiväistä, kuin satunnaisesti kuultuja katkelmia ohimenevistä tilanteista satunnaisina hetkinä. Tästä johtuen tavallista suurempaan rooliin nousevatkin elokuvan valtavan tyylikäs kuvakieli sekä korostetut ja hyvin karrikoidut äänet, erityisesti foley- ja efektiosasto. Äänien avulla elokuvaan on tuotu aimo annos leikittelevää huumoria ja kiinnostavuutta, jonka ansiosta katsoja jaksaa vaivattomasti seurata lähes kaksi tuntia juonetonta ja äkkiseltään hyvin mitättömän tuntuista ihmisten poukkoilua kiireisessä Pariisissa.

Heti elokuvan avaava kohtaus, jossa amerikkalaisturistit saapuvat lentokentälle, on silkkää foley-tehosteiden juhlaa ensimmäisistä sekunneista lähtien. Nähdään kaksi nunnaa, jotka marssivat samassa rytmissä pitkin lentokentän odotusaulaa. Askelten äänet ovat hyvin karrikoidut ja terävät. Nunnien kaavut viuhuvat askelten tahdissa terävästi ja äänekkäästi, jopa aavistuksen aggressiivisesti. Heidän kääntyessään sivukäytävälle ja poistuessaan kuvasta toisaalta ilmestyy keittiötyöntekijä rämisevän kärryn kanssa, jonka kolinan alta ei kuulla hänen askeliaan. Kauempaa aulan takaosasta askelee kuitenkin esiin pukumies jonka kenkien terävä napsunta voidaan kuulla hyvin selvästi. Heidän poistuessaan kuvasta esiin astuu vuorostaan varovainen siivoojiamies, jonka askeleita emme myöskään kuule. Sen sijaan hänen käyttämänsä rikkakihveli kalahtelee voimakkaasti lattiaan koskiessaan. Seuraavana vuorossa on määrätietoinen poliisimies joka marssii kovaäänisesti paikalle, kuten myös toisesta suunnasta saapuva siivoojatar. Jälleen askelet napsuvat selkeinä, voimakkaina.

Vaikka elokuvaa seurattaessa korva tarttuu luonnollisesti äänimaailmassa ensimmäisenä hyvin ylikorostuneesti kuultaviin ja äänenlaadultaan yliampuviin foley-tehosteisiin, on mielestäni ensiarvoisen tärkeää nostaa esiin myös niiden huomiota herättävä puute. Tuntuu, että Tati on hyvin tarkkaan valikoinut henkilöt joiden askelet saamme kuulla. Kohtauksen edetessä väkimäärän käytävällä lisääntyy. Siitä huolimatta saatamme kuulla vain yhden-kahden henkilön askelia jotka erottuvat hyvin selkeinä kaiken muun äänimaailman päällä.



Kuvio 1. Kuvassa olevista hahmoista ainoastaan taka-alan poliisimiehen kenkien kopina sekä wc:stä poistuvan turbaanimiehen lipokkaiden läpsytys kuullaan. Muita henkilöitä ei kuulla lainkaan. (Kuvakaappaus elokuvasta *Playtime*, Ranska 1967)

Monet näistä hahmoista joille Tati on suonut "elämän" äänen muodossa, nousevat luonnollisesti esiin väenpaljoudesta kuin valopisteet pimeydessä. Karsimalla valtaosan loogiselta tuntuvasta äänimaisemasta pois on annettu tilaa jäljelle jääneille äänille loistaa, eikä katsojaa (kuulijaa) valtaa missään vaiheessa ylitsevuotavaisuuden tunne. Samalla katsojalle annetaan väenpaljouudessa pisteitä, joihin kohdistaa silloinkin kun ihmisiä virtaa päämäärättömästi pitkin poikin kuva-alaa.

Toinen oivallinen esimerkki äänen käyttämättä jättämisestä osuu elokuvan keskivaiheille kohtaukseen, jossa herra Hulot kohtaa kadulla vanhan armeijakaverinsa, joka vie tämän katutasossa sijaitsevaan asuntoonsa. Saamme seurata kadulta käsin, kuinka tämä vanha tuttava sekä toisaalta heidän seinänaapurinsa kokoontuvat TV:n ääreen omissa huoneistoissaan. Hulot'n tuttava esittelee perhettään ja asuntoaan sekä siellä olevia huonekaluja. Katsoja kuulee ainoastaan kadulla pauhaavan liikenteen ja satunnaisten ohikulkijoiden ääniä. Asuntojen tapahtumista ei kuulla mitään.

Aiemmin elokuvassa nähdyssä toimistokohtauksessa, jossa Hulot odottaa pääsyä virkamiehen puheille, hän kokeilee odotushuoneessa olevia istuimia. Istuutuessaan tuolien pehmusteet päästävät persoonallisen kovaäänisen huokauksen ilman purkautuessa niiden huokosista. Armeijakaverin asunnossa voimme nähdä samanlaisen tuolin olohuoneessa. Vaikka emme voikaan kuulla mitä asunnossa tapahtuu, katsoja kuulee mielessään saman huokauksen Hulot'n istuutuessa tuolille joita on jo aiemmin nähty ja

kuultu vastaanottohuoneessa. Foley on tehnyt tehtävänsä niin hyvin että katsoja täyttää aukot.



Kuvio 2. Samanlaiset tuolit armeijaturun asunnossa (Kuvakaappaus elokuvasta *Playtime*, Ranska 1967)



Kuvio 3. Herra Hulot tutkii tuoleja (Kuvakaappaus elokuvasta *Playtime*, Ranska 1967)

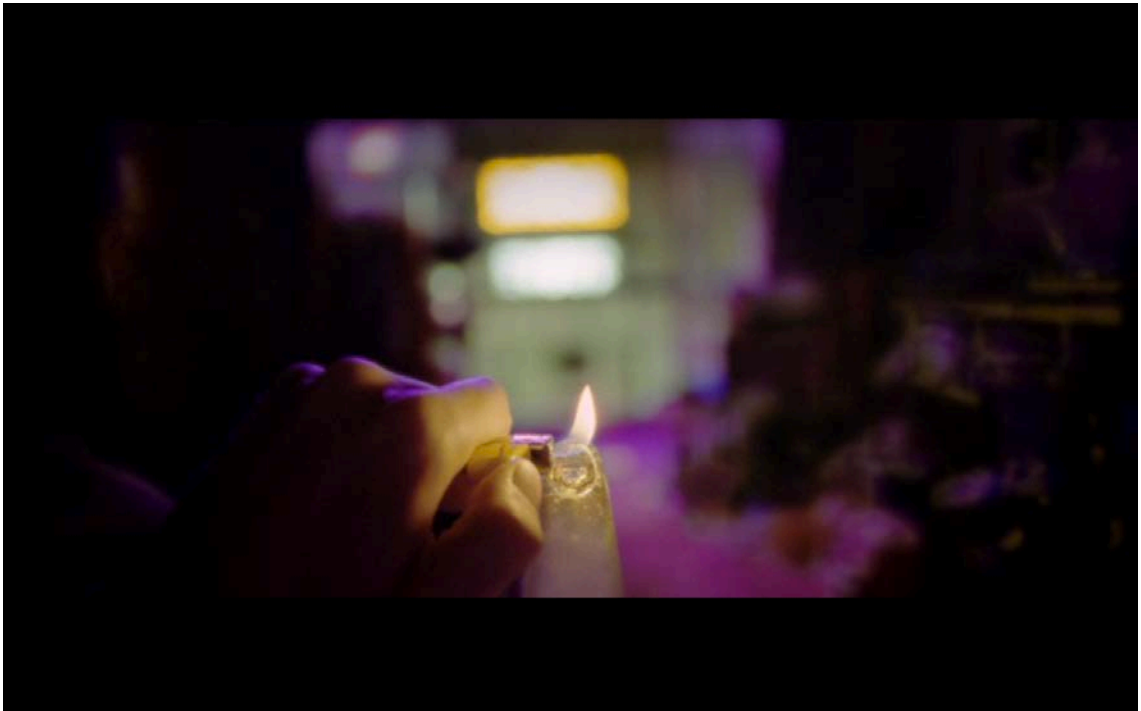
4.2.2 Realistinen tyyli

Seuraavaksi esittelen realistisen foley-tyylin käyttäen apunani Gaspar Noén vuonna 2009 ohjaamaa *Enter The Void* -elokuvaa (Ranska 2009), jota hän on itse kuvaillut osuvasti sanoilla ”psykedeelinen melodraama” (Schmerkin 2009, 3).

Elokuva on hallusinaatioiden värittämä kertomus Tokiossa asuvasta pikkudiileri Oscarista ja hänen stripparisiskostaan Lindasta. Sisarukset ovat jo lapsena menettäneet vanhempansa traagisessa onnettomuudessa, jonka jälkeen he verivalalla vannoen lupaavat olla koskaan jättämättä toisiaan. Eräänä iltana Tokiossa Oscar joutuu poliisien väijytykseen ja tulee ammutuksi. Kuoleman hetkellä hänen henkensä – uskollisena sisarelleen tehdyille lupaukselle – kieltäytyy jättämästä elävien maailmaa. Se vaeltaa läpi kaupungin, rikkinäisten ja yhä painajaismaisempien näkyjen vietävänä. Menneisyys, nykyisyys ja tuleva sekoittuvat kuin Oscarin pää DMT-piipullisen jälkeen.

Enter The Void on saanut paljon huomiota – aivan kuten Tatin *Playtime*kin – visuaalisen näyttävyytensä sekä äänisuunnittelullisen taidokkuutensa, kuten toisaalta myös taloudellisen epäonnistumisensa ansiosta. Kuvauksia varten rakennettiin Tokioon valtavia lavasteita, jotta valtavan pitkät, vaikuttavat ja unenomaiset kamera-ajot saatiin tehtyä. Erityisen kiinnostavaksi äänellisesti elokuvasta tekee se, että se on kuvattu kokonaan päähenkilö Oscarin näkökulmasta. Tapahtumat kuullaan ”Oscarin korvin” hänen omaa muhjuista dialogisoundiaan (peitä korvasi ja puhui) myöten.

Hyvin realistisen kuuloisilla foley-tehosteilla on elokuvassa sekä pelkästään äänellisesti, että myös tarinankerronnallisen kokonaiskuvan kannalta hienovarainen, mutta sitäkin tärkeämpi roolinsa. Hallusinaatioiden vyöryessä koko kuvallisen ja äänellisen rintamiensa leveydellä katsojan yli, vetäen häntä vääjäämättä kohti yliluonnollista ja yliaistillista, foley-tehosteet on päätetty jättää hyvin luonnollisiksi – aivan kuin viimeiseksi elämänlangaksi tuonpuoleisen ja arkitodellisuuden väliin. Oiva esimerkki tästä saadaan heti ensimmäisessä kohtauksessa, jossa Oscar polttaa asunnossaan DMT:tä ja vaipuu voimakkaiden hallusinaatioiden vietäväksi. Taustalla kuultava kaupungin ambienssi muuntuu vaivihkaa äänimassaksi huumausaineen alkaessa vaikuttaa. Sytyttimen ääni ja vaatteiden kahinat pysyvät kuitenkin ennallaan, pitäen hahmon olemuksen katsojan näkökulmasta ainakin osittain kiinni todellisuudessa.



Kuvio 4. DMT alkaa vaikuttaa. (Kuvakaappaus elokuvasta *Enter The Void*, Ranska 2009)

Elokuvan foley-artistina toiminut Nicolas Becker, joka on eräs alansa tämänhetkisistä huippunimistä (mm. Oscar-palkinto vuonna 2014 elokuvasta *Gravity*), vannoo luonnolisten ja realististen foley-tehosteiden nimeen. Hän on järkkymätön sen suhteen, ettei pysty saavuttamaan oikeata lokaation akustiikkaa perinteisellä kuivina (mahdollisimman kaiuttomassa tilassa) studiossa nauhoitettujen ja jälkitöissä efektoitujen tehosteiden tekemisen metodilla. ”Jos vertaat ääntä, joka on nauhoitettu aidon tilan akustiikassa, ja vertaat sitä kuivana studiossa äänitettyyn ja jälkikäteen efektikaiulla käsiteltyyn, ovat lopputulokset hyvin erilaisia. Konvoluutiokaiut ovat mahtavia työkaluja, mutta ne eivät ole täydellisiä ja kokonaisvaltaisia malleja siitä, mitä tapahtuu.” (Mac 2013, tekijän vapaa suomennos)

Niinpä Becker, sen sijaan että kahlitsisi itsensä studioon, pyrkii toteuttamaan foley-tehosteet aitoa vastaavassa ympäristössä. Ottaakseen kaiken irti akustiikasta Becker käyttää useita mikrofoneja – tekniikka joka saa useimmat foley-tehosteiden tekijät kaivahtamaan, pääosin koska yleinen käsitys on, että enemmän mikrofoneja vaatii enemmän työtä ja enemmän aikaa. Ja enemmän rahaa. Becker puolestaan väittää itse asiassa säästävänsä aikaa ja vaivaa, sekä saavuttavansa paremman tuloksen, miksaamalla tehokkaasti foley-tivenä. ”Tässä systeemissä myös äänittäjällä on hyvin suuri rooli. Hänen tehtävänsä on katsoa kuvaa ja reaaliajassa summata mikrofoneja luodak-

seen jotain dynaamista. – – Ajatus on, että tällä tekniikalla 90 % työstä on jo äänityksen jälkeen tehty. Täytyy vain tarkistaa ja hioa synkka kohdalleen jälkikäteen.” (Mac 2013, tekijän vapaa suomennos)

4.2.3 Tyylitelty foley

Lopuksi esittelen tyylitellyn foleyn esimerkkinä Quentin Tarantinon *Kill Bill*-elokuvaa käyttäen. Kill Bill, kuten monet muutkin Tarantinon elokuvat, on tyylillinen kunnianosoitus sellaisille elokuvagenreille kuin Hong Kongin taisteluelokuvat, italialaiset spagetti-westernit ja anime-elokuvat. Näille tyylilajeille on ominaista äänen korostunut rooli eräänlaisen kohotetun todellisuuden luojana; usein erikoistehosteiden ja erityisesti foley-tehosteiden vastuulla on tukea ja voimistaa mielikuvaa maailmasta, jossa ylivoimaiset mestarit kulkevat tavallisten kuolevaisten seassa. Iskut räjähtävät, salamannopeat liikkeet viuhuvat, teräaseet soivat kirkkaina ja puhtaina ja luut murskaantuvat kuin risut vastustamattoman voiman alla. Pieninkin liike saa suuren arvon ja huomion.

Kill Bill on erinomainen esimerkki siitä, mitä Michel Chionin kuvailemat aineellistuvat äänen merkit voivat kaikessa runsaudessaan olla. Heti elokuvan avaavassa takauma-kohtauksessa nähdään kuinka hahmo lännensaappaissa askeltaa kohti verisenä lattialla makaavaa Uma Thurmanin esittämää elokuvan päähenkilöä Mustamambaa. Lännensaappaiden askel on päättäväinen ja raskas. Saappaiden nahka sekä lattialankut natisevat voimakkaasti. Lattialla oleva roska rusahtelee askelten alla. Ei ole muuta kuin lyödyn naisen tuskallinen huohotus ja nämä saappaat, joiden kantaja ilmiselvästi hallitsee tapahtumia itsevaltiaan lailla. Kuulemme hahmon vaatteiden kahinan selvästi ja läheltä, kuten myös kankaan hankauksen ja veren litinän miehen pyyhkiessä Mustamamban verisiä kasvoja puhuessaan. Materiaalin tuntu on käsinkosketeltavissa.



Kuvio 5. Bill pyyhkii Mustamamban verisiä kasvoja (Kuvakaappaus elokuvasta *Kill Bill*, Yhdysvallat 2003)

Seuraavassa kohtauksessa siirrytään nykyaikaan, ja näemme päähenkilö Mustamamban saapuvan kostoaikeissa talolle jossa asuu tämän vanha vihollinen Kuparipääkäärme. Ovikellon nappi narskahtaa Mustamamban ilmoittaessa tulostaan. Naisten välille syntyy verinen nyrkki- ja veitsitaistelu. Jokaista henkilöiden tekemää liikettä tuetaan korostetuilla tehostefoleyilla; veitset ja liikkeet viuhahtelevat korostaen niiden terävyyttä ja nopeutta, iskuissa tuntuu raskaus ja lihan lätinä, Mustamamban nahkatakki rutisee hänen kuristaessaan Kuparikäärmettä. Yksittäisten iskujen ja liikkeiden voimakkuus on nostettu niin pintaan, että syntyy vaikutelma niiden olemisesta samalla tasolla loogisesti ajatellen suurempien vahinkojen, kuten lasipöydän hajoamisen tai hyllykön romahtamisen kanssa. Dynamiikka puuttuu.



Kuvio 6. Mustamamba ja Kuparikäärme taistelevat (Kuvakaappaus elokuvasta *Kill Bill*, Yhdysvallat 2003)

5 KRSK ja foley ilman ilmaisua

Opinnaytetyöni teososa KRSK on surrealistinen ja kokeellinen musiikkivideo, joka seuraa syvällä merenpohjassa hautavajoaman reunalla lepäävän sukellusveneen kapteenin sekä hänen miehistönsä hetkiä. Teoksen puitteissa olen pyrkinyt kyseenalaistamaan perinteistä musiikkivideoiden tekemisen mallia, jossa valmiiksi tuotettu kappale kuvitetaan jälkikäteen. Olen omassa työssäni pyrkinyt hämärtämään kuvitetun sävellyksen ja kuvamaailmaan liittyvän äänimaiseman välistä rajapintaa. Lopputuloksena toivoakseni katsojalle ei ole täysin selvää, mikä osa äänimaailmasta on itse kappaletta ja mikä kuvan ääntä.

Yhtenä keskeisenä osana teoksen äänikerrontaa on siinä esiintyvien hahmojen liikehdintä ja sitä kautta foleytehosteet. Päätin kokeellisuuden nimissä tutkia olisiko mahdollista luoda elokuvan maailmaan sopivat foleytehosteet käyttämällä pelkästään äänipankeista löytyviä geneerisiä yleistehosteita. Olen monesti miettinyt, minkä vuoksi tällaisia foley-tehostepankkeja ylipäättään valmistetaan, sillä niin epäkäytännöllisiä ja hengettömiä ne ovat. Ainoat käyttökelpoiset osat näistä foley-pankeista ovat usein propsitehoste-osiot, joita voi käyttää esimerkiksi ovien äänien tekemiseen. Ilmaisuksellisesti

oleellisiin asioihin kuten askeliin ja vaatteiden kahinoihin näistä harvoin on jo pelkääntään senkin takia että joka ikisen askelen käsin valikointi ja synkkaaminen on aivan liian epäkäytännöllistä ja aikaa tuhattomasti vievää puuhaa. Lisäksi kenties tärkein aspekti hyvän ja uskottavan foleyn tekemisessä – kulloisellekin henkilöhahmolle personoitu ilmaisu – puuttuu niistä kokonaan. Tartuin kuitenkin haasteeseen uteliaisuudesta, sillä halusin selvittää kuinka vaikutelma teoksen henkilöhahmoista syvenee ”huonojen” foley-tehosteiden myötä. Toisaalta olin myös toiveikas sen suhteen, että arkistofoley saattaisivat olla omiaan tyyliin, jopa slapstickinomaisen foley-ilmaisun tuottamisessa, jossa pyrkimyksenä ei suoranaisesti olekaan realismi.



Kuvio 7. Kapteeni aluksessaan (kuvakaappaus teososasta KRSK, Suomi 2014)

Teoksen sisäisen maailman mm. 60-luvun Batman- ja Myrskylinnut-tv-sarjoista ammentava visuaalinen ja tyyllinen ilme, tarinan juonellinen päämäärättömyys, surrealismi ja henkilöhahmojen ilmaisun minimalistisuus (kapteenia lukuun ottamatta) suorastaan huusivat kumppanikseen tyyliin foley- ja ääni-ilmaisua. Tätä opinnäytettä kirjoittaessa havahduin myös Playtime-elokuvan ja KRSK-videon jonkinasteiseen hengenheimolaisuuteen; molempien teosten päähenkilöt tuntuvat ajautuvan tilanteesta toiseen ilman näkyvää päämäärää ja ovat molemmat omalla tavallaan koomisia liikkeissään. Visuaalinen maailma on molemmissa persoonallinen ja tyyliin, kuten myös äänitehosteet ja erityisesti foley.

Foley-tehosteiden spottaus- ja leikkaamistyöhön ryhdyttyäni kävi hyvin nopeasti selväksi, että aikaa tulee kulumaan huomattavasti enemmän kuin saman asian tekemiseen menisi foley-artistin kanssa äänittämällä. Oikeanlaisen soundin hakeminen loputtoman tuntuista samplelistoista, jotka koostuvat pitkälti toinen toiseltaan kuulostavista äänistä, on omiaan puuduttamaan pahaa-aavistamattoman äänileikkaajan mielen ja arviointikyvyn jo ennen kuin yksikään tehoste on päätenyt aikajanelle asti. Aikaa myöten tässäkin tehtävässä toki toimintatavat jalostuivat, korvat herkistyivät ja äänten etsimisestä tuli monotonisen intuitiivista. Hyvin paljon tekemistä joudutti myös se, ettei tehosteääniä valikoidessa juurikaan tarvinnut takertua teoksen luonteesta johtuen realismiin.

Askelten kanssa tehtävä oli vielä suhteellisen yksinkertainen. Tehostepankeista löytyy yleensä selkeästi ilmaistuna jo tiedostonimissä vähintään onko kävelijä mies vai nainen, minkä tyyppisillä kengillä hän kävelee ja minkälaisella alustalla. Haastavaksi tilanne muuttui alkaessani kaivamaan propsitehosteita, ja melkein mahdottomaksi siinä vaiheessa kun tuli aika siirtyä vaatteisiin. Jälleen kerran pelastukseksi koitui teoksen tyyli, joka mahdollisti hyvin karrikoidujen ja paikoin koomistenkin äänten käyttämisen eri tilanteissa. Propsien osalta hankaluuksia aiheutti erityisesti teoksen päähenkilönä olevan aluksen kapteenin kävelykeppi, jota tämä kävellessään hyvin vauhdikkaasti käytti apunaan. Tehostearkistoista ei löytynyt metallipintaa vasten kopsahtelevaa puukeppiä, joten jouduin rakentamaan äänen usean erillisen äänen yhdistelmistä. Lisäksi ilmaisun näkökulmasta on hyvä saada liikkeisiin hiukan vaihtelua ja eloa, joten eri ääniä joutui rakentamaan ja muokkaamaan ekvalisoimalla ja äänenkorkeutta muuntaen. Onneksi kuitenkin propsitehosteita oli verrattain vähän, joten tehtävä ei muodostunut liian hankalaksi.

Vaatteiden äänten luominen olikin sitten lähellä tyssätä alkuunsa. Niitä ei nimittäin juurikaan löytynyt. Foley-ilmaisun kannalta vaatteet ovat keskiössä, sillä ne tuovat henkilöahmot lähelle katsojaa ja luovat vaikutelman intiimiydestä. Tällä tavoin katsoja saadaan samaistumaan tarinan henkilöihin voimakkaammin ja illuusio elokuvan maailman sisällä mukana olemisesta voimistuu. Osittain varmasti myös tästä syystä vaatteiden kahinoita sekä muita hyvin hienovaraisia ja hiljaisia tehosteita ei juurikaan pankeista löydy. Niiden tekeminen vaatii ilmaisua ja se taas on luonnollisesti hyvin tapauskohtaisesti riippuvaista jokaisen elokuvan ja sen henkilöahmojen olemuksesta.

Päädyin vaatteiden osalta käyttämään samankaltaista tyyliä kuin aiemmin tarkellessani *Kill Bill* -elokuvassa. Koska varsinaisia luonnollisia vaatteiden kahinoita ei juurikaan löytynyt, korostin rivakoita liikkeitä ja käännöksiä pääosin viuhuvilla efektiäänillä. Näin sain hahmot irtoamaan hieman lisää muusta taustaaänestä, jota teoksessa on hyvinkin paljon. Lisäksi varsinkin kapteenin hahmo sai ainoan annoksen lisää koomisuutta, joka hänestä muutenkin kumpuaa – nyt hiukan korostetummin.

6 Lopuksi

Tutkielmani kautta olen saanut mahdollisuuden tutustua yhteen elokuvan äänitöiden keskeisimmistä osa-alueista pintaa syvemältä. Olen ymmärtänyt entistä selvemmin ilmaisun, äänen materiaalin tunnun ja tulkinnan merkityksen onnistuneen foley-tehosteen ja sitä kautta henkilöhahmon persoonan sekä koko elokuvan maailman tukemisessa. Aiheeseen paneutumisen myötä ajatukseni äänestä ylipäättään on saanut uusia näkökulmia ja on nyt pykälän verran avarampi, sekä olen myös saanut uusia avaimia ammatilliseen ja luovaan työskentelyyn alalla.

John Roeschin (foley-artisti mm elokuvassa *American Gangster*) mukaan ”Hyvä foley kiteytyy siihen, että uskot kuulemasi karakterisoinnin” (Theme Ament 2009, 88). Voin yhtyä tähän kommenttiin täysin rinnoin. Riippumatta tyyliä, käytetyistä välineistä, tekniikasta tai edes äänenlaadusta, mikäli se mitä kuullaan tukee henkilöhahmon olemusta ja kasvattaa tästä eheämmän, elokuvan maailmaan tiukemmin kiinnittyvän persoonan, ollaan oikealla polulla. Jokainen elokuva on oma ainutkertainen taiteellinen kokonaisuutensa, pitäen sisällään mitä monimuotoisemman ihmistyyppien kirjon. Hyvä foley-artisti ymmärtää ja kykenee samaistumaan näihin hahmoihin, ottaa ne omikseen, kantaa astellessaan ja liikehtiessään heidän historiansa taakkaa, murehtii ja iloitsee heidän mukanaan, hörppää heidän kupeistaan ja syö heidän lautasiltaan. Ja päivän päätteeksi siivoaa paikat.

Omien vielä suhteellisen vähäisten kokemuksieni pohjalta minulle on vasta alkanut avautumaan ja hahmottumaan koko tämän hienon taiteenlajin valtava syvyys ja vaatimukset, joita hyvältä foleyn tekijältä vaaditaan. Huomaan kiinnostuvani aiheesta myöskin tätä opinnäytetyötä tehdessäni yhä enemmän. KRSK-videon koeluontoinen äänipankkifoleytyöskentely herätti kaikesta hitaudesta ja puuduttavuudestaan huolimatta uusia näkökulmia, sekä innostuksen tutkailla ja jalostaa tätä työskentelyn muotoa jat-

kossakin. Tulevaisuudessa aion testata ainakin askelten "soittamista" sisään midikokettimistolla. Tämä työskentelymuoto olisi ollut omiaan jo KRSK-projektissakin, mutta havahduin ylipäättään sen mahdollisuuteen liian myöhään. Hyvä muistutus ennakkosuunnittelun tärkeydestä.

Foley-tehosteita, ja miksipä ei mitä tahansa muutakin taiteellista toimintaa, työtä tai jopa jokapäiväistä arkista elämää harjoittaessamme kannattaa pitää mielessä seuraava lainaus Vanessa Theme Amentilta (2009, 72): "On aina hyvä kyseenalaistaa vallitsevat käytännöt. Astumalla ulos mukavuusalueeltamme saatamme löytää paremman tavan lähestyä työtämme".

Kirjalliset lähteet

Chion, Michel 1990. L'Audio-Vision. Pariisi: Editions Nathan.

Mac, Paul 2013. Foley Adventures 1: Nicolas Becker. The Audio Production Network
<http://www.audiopronet.com/production/post-production/foley-nicolas-becker> (luettu 02.05.2014)

Schmerkin, Nicolas 2009. Enter The Void – A Film By Gaspar Noe. Ranska: Cannes Festival
<http://www.festival-cannes.com/assets/Image/Direct/029848.pdf> (luettu 30.04.2014)

Theme Ament, Vanessa 2009. Foley Grail. Burlington: *Elsevier, Inc.*

Elokuvalähteet

Enter The Void 2009, Gaspar Noé. Gaspar Noé. Ranska: Brahim Chioua, Vincent Maraval, Olivier Delbosc, Marc Missonnier / Fidelite Films, Wild Bunch. 161 min.

Kill Bill 2003, Quentin Tarantino. Quentin Tarantino. Yhdysvallat: Lawrence Bender / A Band Apart Productions. 111 min.

KRSK 2014, Jani Hietanen. Jani Hietanen. Suomi: Aino Toiviainen-Koskinen / Metropolia. 11 min.

Playtime 1967, Jacques Tati. Jacques Tati, Jacques Lagrange, Art Buchwald. Ranska: Bernard Maurice, René Silvera. 124 min.

